

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Penelitian

Indonesia memiliki berbagai fasilitas kesehatan yang tersebar di seluruh wilayah untuk menyediakan pelayanan kesehatan kepada masyarakat. Salah satunya adalah rumah sakit. Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat, ada 3.072 rumah sakit di Indonesia pada 2022. Rumah sakit merupakan fasilitas pelayanan kesehatan yang menyediakan berbagai jenis perawatan medis, diagnosis, dan perawatan untuk pasien yang membutuhkan perhatian kesehatan intensif. Rumah sakit memiliki beberapa tipe dimulai dari A, B, C, dan D. perbedaannya tergantung fasilitas medis berdasarkan kategori menurut undang-undang.

Rumah sakit di Indonesia secara pengelolaan dibagi menjadi dua pihak pemerintah dan swasta. Rumah sakit pemerintah dan swasta di Indonesia memiliki perbedaan signifikan dalam hal pengelolaan dan sumber daya. pengelolaan rumah sakit milik pemerintah dikelola langsung oleh pemerintah (termasuk pemerintah daerah) dan badan hukum lain yang bersifat nirlaba. Sedangkan rumah sakit swasta merupakan rumah sakit yang dikelola oleh badan hukum dengan profit yang berbentuk perseroan terbatas atau persero. pada rumah sakit pemerintah umumnya lebih besar dan melayani masyarakat dalam jumlah yang lebih banyak, terutama pasien yang berasal dari golongan menengah ke bawah. Hal ini terjadi dikarenakan rumah sakit pemerintah dijadikan rujukan dari berbagai fasilitas Kesehatan. Karena rumah sakit pemerintah pada umumnya menggunakan BPJS Kesehatan yang merupakan fasilitas Kesehatan dari pemerintah supaya mendapatkan layanan kesehatan secara terjangkau bahkan gratis. Sebagai rumah sakit rujukan regional Banten wilayah I, salah satunya, RSUD dr. Dradjat Prawiranegara yang berlokasi di Kota Serang. RSUD ini melayani berbagai jenis pasien dengan latar belakang sosial dan budaya yang berbeda-beda. Sebaliknya, rumah sakit swasta biasanya menawarkan layanan kesehatan yang lebih premium dengan fasilitas yang lebih

modern dan kapasitas pasien yang lebih kecil. Perbedaan ini mempengaruhi bagaimana kedua jenis rumah sakit tersebut mengelola EGD sebagai bagian dari sistem navigasi mereka.

Dalam sistem pelayanan kesehatan di Indonesia, rumah sakit dikategorikan menjadi beberapa tipe, yaitu Rumah Sakit Tipe A, B, C, dan D, sesuai dengan kapasitas dan layanan medis yang disediakan. Rumah Sakit Tipe A adalah rumah sakit rujukan nasional yang menyediakan layanan kesehatan spesialis dan subspesialis, serta memiliki fasilitas medis yang lengkap. Rumah Sakit Tipe B, seperti RSUD dr. Dradjat Prawiranegara, merupakan rumah sakit rujukan regional yang menyediakan layanan spesialis dasar dan spesialis lanjutan. Rumah Sakit Tipe C adalah rumah sakit yang menyediakan layanan spesialis dasar, sedangkan Rumah Sakit Tipe D hanya menyediakan layanan dasar dan perawatan.

Sebagai Rumah sakit Tipe B, Rumah Sakit Umum Daerah Kabupaten Serang yang pada tahun 2015 berubah nama menjadi RSUD dr. Dradjat Prawiranegara sesuai dengan Peraturan Daerah Kabupaten Serang nomor: 12 Tahun 2014 tentang Pemberian Nama Rumah Sakit. RSUD dr. Dradjat Prawiranegara adalah Rumah Sakit Kelas B Non pendidikan dengan 412 tempat tidur sampai dengan tahun 2015, yang berdiri sejak tahun 1938, sebagai pusat rujukan untuk wilayah Kabupaten Serang dan sebagai pusat rujukan Rumah Sakit Regional wilayah I Provinsi Banten, yang mencakup Daerah Lebak, Pandeglang, Kota Cilegon serta Kota Serang. Sebagai rumah sakit rujukan peran EGD sebagai fasilitas penunjang pada rumah sangat membantu pasien dan pengunjung membantu navigasi (sistem *wayfinding* dan ruang visual) untuk memberikan informasi yang diperlukan dengan cara yang efisien dan dapat dipahami. Hal ini dapat membantu mengurangi kebingungan, meningkatkan rasa nyaman, dan mendukung tujuan utama dari pelayanan kesehatan. Hal ini dapat membantu mengurangi kebingungan, meningkatkan rasa nyaman, dan mendukung tujuan utama dari pelayanan kesehatan.

Fasilitas medis di RSUD dr. Dradjat Prawiranegara sangat beragam, mulai dari ruang perawatan intensif, kamar operasi, hingga laboratorium diagnostik dan lain-lain. Selain itu, fasilitas non medis, seperti area tunggu, kafetaria, dan ruang

administrasi, juga sangat penting dalam mendukung pelayanan kesehatan. Semua fasilitas ini memerlukan sistem navigasi yang jelas dan efektif untuk membantu pasien dan pengunjung menemukan lokasi yang mereka tuju. Di sinilah peran *Environmental Graphic Design* (EGD) menjadi sangat penting. EGD yang baik harus mampu mengintegrasikan elemen visual seperti tanda, simbol, warna, dan tipografi untuk membantu pengguna bergerak dengan mudah di dalam lingkungan rumah sakit yang luas.

Sebagai fasilitas penunjang di RSUD dr. Dradjat Prawiranegara memiliki peran penting dalam membantu pengunjung untuk menavigasi dan mengenal suatu area dengan bantuan desain grafis lingkungan atau *Environmental Graphic Design* (EGD) yang merupakan disiplin ilmu yang menggabungkan arsitektur, desain interior, dan desain grafis untuk meningkatkan pengalaman pengguna di ruang fisik tertentu. Dalam konteks rumah sakit, EGD memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan yang tidak hanya fungsional tetapi juga menyenangkan secara estetis dan psikologis bagi pasien, staf, dan pengunjung.

Terdapat dua cara bagaimana *Environmental Graphic Design* menyediakan isyarat visual kepada para penggunanya. diantaranya, cara menavigasi ruang fisik atau sering disebut sistem *wayfinding* atau penunjuk arah dan ruang visual. Sebagai institusi yang melayani berbagai macam pasien dengan kebutuhan yang beragam, rumah sakit seringkali menjadi tempat yang kompleks dan membingungkan bagi pengunjung. Oleh karena itu, sistem *wayfinding* atau penunjuk arah sebagai peran utama dan menjadi komponen krusial dalam mendukung kenyamanan dan efisiensi di lingkungan rumah sakit. *Wayfinding* merupakan proses atau teknik yang digunakan untuk membantu orang menemukan jalan mereka di lingkungan yang rumit atau tidak familiar, khususnya di rumah sakit dalam menavigasi dari berbagai fasilitas pelayanan atau ke departemen lainnya.

Wayfinding yang efektif dapat mengurangi stres dan kebingungan bagi pasien, keluarga, dan pengunjung, serta meningkatkan efisiensi operasional rumah sakit. Sistem penunjuk arah yang baik melibatkan berbagai elemen seperti tanda, peta, simbol, warna, dan informasi yang mudah dipahami. Selain itu, *wayfinding*

juga dapat mencakup elemen desain arsitektur dan interior yang memandu pengunjung melalui ruang fisik dengan lebih alami.

Namun, berdasarkan penelitian awal yang dilakukan di RSUD dr. Dradjat Prawiranegara, ditemukan dugaan bahwa sistem EGD yang ada saat ini kurang efektif. Beberapa permasalahan yang teridentifikasi meliputi konsistensi warna, penggunaan tipografi, bentuk tanda, tata letak, dan material yang digunakan. Konsistensi warna yang tidak terjaga antara satu tanda dengan tanda lainnya menyebabkan kebingungan bagi pengguna. Tipografi yang tidak seragam dan sulit dibaca pada jarak jauh juga menjadi kendala utama dalam navigasi. Selain itu, bentuk tanda yang beragam dan tata letak yang tidak strategis menambah kompleksitas masalah navigasi di rumah sakit. Banyaknya papan informasi yang dapat menyebabkan kelebihan informasi, dan menghambat kemampuan memori kerja pasien. Terdapat juga bangunan *heritage* (bangunan lama) dan baru ini yang menjadi masalah dalam identitas visual sehingga mengakibatkan inkonsistensi. Sehingga secara keseluruhan kualitas EGD yang ditampilkan memiliki permasalahan terhadap kualitas penyampaian baik dalam bernavigasi, ataupun interaksi terhadap informasi yang disampaikan serta inkonsistensi terhadap identitas visual.

Permasalahan lain yang dihadapi adalah material yang digunakan untuk pembuatan tanda-tanda (*wayfinding* atau *signage*) EGD. Beberapa material yang digunakan saat ini tidak tahan lama dan memerlukan perbaikan atau penggantian berkala, yang mengakibatkan peningkatan biaya pemeliharaan. Di samping itu, tidak adanya pedoman yang jelas mengenai tata letak tanda-tanda di seluruh area rumah sakit mengakibatkan ketidakjelasan bagi pengguna. Permasalahan ini semakin kompleks karena rumah sakit melayani pasien dengan berbagai tingkat literasi dan latar belakang budaya yang berbeda. EGD mempunyai keterbatasan anggaran pihak RSUD dr. Dradjat Prawiranegara membatasi dan EGD dibuat seadanya dan tidak memetik beratkan terhadap kualitas baik estetika ataupun identitas.

Dalam konteks sosiologi desain, masalah EGD di rumah sakit juga mencakup persepsi dan interpretasi tanda-tanda oleh pengguna yang berasal dari

beragam latar belakang sosial dan budaya khususnya masyarakat Banten regional I yang mencakup Daerah Lebak, Pandeglang, Kota Cilegon serta Kota Serang. Pengguna sering kali lebih memilih untuk bertanya kepada staf rumah sakit atau sesama pasien dibandingkan membaca tanda-tanda yang ada, karena tanda tersebut dianggap tidak membantu. Keterbacaan fungsional dan keterbacaan lokalitas menjadi dua aspek penting yang perlu diperhatikan dalam memperbaiki sistem EGD. Keterbacaan fungsional mencakup sejauh mana tanda-tanda tersebut dapat dilihat dan dipahami dari segi fisik dan fungsi, sementara keterbacaan lokalitas mencakup representasi budaya dan konteks sosial dari pengguna.

Untuk menyelesaikan permasalahan ini, penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, termasuk wawancara mendalam dengan pengguna (pasien dan pengantar pasien), staf rumah sakit, serta observasi lapangan terhadap penggunaan EGD. Analisis triangulasi juga dilakukan untuk mengevaluasi keterbacaan fungsional, lokalitas, serta biaya pengadaan dan pemeliharaan tanda. Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai masalah yang dihadapi serta solusi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan efektivitas EGD.

Penelitian ini penting dilakukan karena memberikan wawasan mendalam mengenai efektivitas *Environmental Graphic Design* (EGD) dalam memandu dan membantu pasien serta pengunjung rumah sakit, khususnya di RSUD dr. Dradjat Prawiranegara. Dengan memahami interaksi pengguna, seperti pengantar pasien dan pasien itu sendiri, penelitian ini dapat mengidentifikasi apakah desain *signage* dan sistem navigasi yang ada sudah memenuhi kebutuhan pengguna dari berbagai latar belakang, terutama mereka yang berada dalam kondisi fisik dan mental yang berbeda.

Sebagai kesimpulan, *Environmental Graphic Design* di rumah sakit, khususnya di rumah sakit pemerintah tipe B pada RSUD dr. Dradjat Prawiranegara, memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan lingkungan yang fungsional dan nyaman bagi pasien dan pengunjung. Permasalahan dalam konsistensi desain, keterbacaan, dan konteks sosial harus segera diatasi untuk meningkatkan efektivitas EGD dan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Saran dan rekomendasi yang diajukan dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi panduan bagi pengembangan EGD yang lebih baik di rumah sakit pemerintah lainnya.

I.2 Identifikasi Masalah

Studi tentang *Environmental Graphic Design* (EGD) di rumah sakit pemerintah salah satunya di RSUD dr. Dradjat Prawiranegara. terdapat beberapa masalah yang perlu diperhatikan. berikut beberapa masalah yang ada dapat diidentifikasi:

1. Terdapat masalah dalam konsistensi warna, tipografi, dan bentuk tanda pada *Environmental Graphic Design* (EGD) di RSUD dr. Dradjat Prawiranegara. Ketidakteraturan ini menyebabkan kebingungan bagi pengguna dalam menavigasi area rumah sakit, sehingga mengurangi efektivitas sistem *wayfinding*.
2. Keterbacaan fisik dari tanda-tanda yang ada tidak optimal. Penggunaan tipografi yang sulit dibaca dari jarak jauh dan penempatan tanda yang tidak strategis membuat tanda-tanda tersebut kurang efektif dalam membantu pasien dan pengunjung menemukan lokasi yang mereka butuhkan. Banyaknya papan informasi yang dapat menyebabkan kelebihan informasi, dan menghambat kemampuan memori kerja pasien.
3. EGD di rumah sakit tidak cukup mempertimbangkan konteks sosial dan budaya lokal. Kurangnya representasi budaya setempat dalam simbol dan ikonografi menyebabkan tanda-tanda kurang dipahami dan diterima oleh pengguna, terutama mereka yang berasal dari latar belakang sosial yang beragam.
4. Material yang digunakan untuk pembuatan tanda-tanda EGD sering kali tidak tahan lama, sehingga memerlukan perbaikan atau penggantian berkala. Ini tidak hanya meningkatkan biaya pemeliharaan, tetapi juga berpotensi menimbulkan ketidakjelasan ketika material mulai rusak atau memudar.

5. RSUD dr. Dradjat Prawiranegara memiliki anggaran yang terbatas. Keterbatasan ini membatasi kemampuan untuk melakukan perbaikan dan pembaharuan desain EGD.
6. Pengguna diantaranya terutama pasien dan pengantar, cenderung lebih suka bertanya kepada staf atau sesama pasien dibandingkan mengikuti tanda-tanda yang ada. Hal ini mengindikasikan bahwa EGD yang ada tidak efektif dalam memfasilitasi navigasi mandiri oleh pengguna, yang juga menunjukkan adanya ketidakpercayaan terhadap sistem EGD yang ada.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dapat dirumuskan dimana lebih menekankan pengunjung sebagai pengguna yang berasal dari berbagai daerah dibanten khususnya (Lebak, Pandeglang, Serang, dan Cilegon) datang dirumah sakit sebagai pasien atau pengantar pasien untuk menjawab sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat efektivitas Environmental Graphic Design (EGD) yang tampilan kepada pengunjung yang datang ke RSUD dr. Dradjat Prawiranegara saat ini?
2. Aspek-aspek apa saja yang menjadi kendala terhadap kualitas navigasi dari perangkat EGD yang ditampilkan pada area rumah sakit?
3. Dalam Upaya peningkatan kualitas navigasi dari perangkat EGD dibangun RSUD dr. Dradjat Prawiranegara, Aspek-aspek apa saja yang harus dikembangkan, disempurnakan, dan dirubah?

I.4 Batasan Masalah

Berdasarkan penelitian yang memiliki cakupan luas, maka penelitian akan dibatasi permasalahannya supaya memfokuskan penelitian yang lebih jelas dan terarah. pada permasalahan ini khususnya EGD pada rumah sakit RSUD dr. Dradjat Prawiranegara target utamanya untuk membedah EGD yang ditampilkan dan

mengetahui permasalahan pengguna EGD dari sudut pandang pasien maupun pengantar pasien. Dimulai dari alur masuk fasilitas umum dan informasi visual yang memicu permasalahan khususnya dalam hal bernavigasi. serta informasi sosial, identitas visual dan ruang visual yang di mana area tersebut tidak mengganggu kearah privasi rumah sakit dan pasien. dimulai dari alur pendaftaran hingga sampai poliklinik, area Gedung yang terintegrasi dimana adanya bangunan *heritage* (bangunan lama) dan bangunan baru Dimana adanya perbedaan dari EGD yang ada. serta bagaimana interaksi dan dampak sosiologi desain terhadap pengguna EGD di RSUD dr. Dradjat Prawiranegara.

I.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian kajian *Environmental Graphic Design* (EGD) pada rumah sakit pemerintah adalah untuk mencapai pemahaman yang lebih baik tentang peran, dampak sosial, dan perbaikan yang dapat dilakukan dalam aspek desain grafis lingkungan (EGD) di RSUD dr. Dradjat Prawiranegara. Serta untuk mengetahui dan mengidentifikasi pengaruh sosial terhadap desain grafis.

I.6 Manfaat Penelitian

Penelitian dilakukan untuk meningkatkan pemahaman kita terhadap *Environmental graphic design* dari segi teori & kondisi di lapangan serta pengetahuan sosiologi desain yang berkaitan dengan permasalahannya. penelitian ini memberikan informasi dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah dan membuat keputusan. Sebagai sarana pengetahuan yang nantinya bisa digunakan sebagai pengetahuan tambahan.

Dengan adanya penelitian mengenai Kajian *Environmental Graphic Design* Pada RSUD dr. Dradjat Prawiranegara, yang diharapkan dapat memberikan manfaat dan menambah khasanah pengetahuan dan ilmu yang dapat diambil. Dimana didalamnya dapat memberikan manfaat kepada :

1. Manfaat bagi Peneliti:

Penelitian ini dapat memberikan kesempatan bagi penulis untuk mengembangkan keahlian di bidang *Environmental Graphic Design*, serta memahami dampaknya terhadap lingkungan serta untuk mendalami pengetahuan tentang desain grafis, sosiologi desain, dan integrasi antara kedua aspek tersebut dalam konteks RSUD dr. Dradjat Prawiranegara. Dan mengasah keterampilan penelitian, termasuk perumusan masalah, pemilihan metode penelitian, pengumpulan dan analisis data, serta interpretasi temuan.

2. Manfaat bagi Pembaca :

Manfaat bagi Pembaca dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang peran desain grafis dalam lingkungan rumah sakit dan dampaknya terhadap pengalaman pengguna. Kajian ini juga dapat meningkatkan kesadaran pembaca terhadap peran *Environmental Graphic Design* dalam menciptakan lingkungan yang mendukung dan nyaman di rumah sakit. Dan mendapatkan informasi yang relevan tentang bagaimana desain grafis dapat mempengaruhi efisiensi operasional, komunikasi, dan kenyamanan di RSUD dr. Dradjat Prawiranegara.

3. Manfaat bagi Akademis atau Bidang Keilmuan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi berharga pada literatur ilmiah, melengkapi dan memperkaya pengetahuan di bidang *Environmental Graphic Design*, desain lingkungan, dan sosiologi desain.

I.7 Hipotesis atau Asumsi Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. Implementasi dan kualitas EGD yang kurang baik di RSUD dr. Dradjat Prawiranegara menyebabkan ketidaknyamanan pasien baik dari segi psikologi dan fisiologis dan menjadikannya permasalahan sosiologi desain.
2. Penggunaan sistem *wayfinding* yang tidak jelas dan konsisten dapat menghabiskan waktu terhadap alur pasien untuk mencari lokasi atau departemen tertentu.

3. Penggunaan warna-warna yang tidak berkesinambungan dan harmonis, serta elemen desain yang tidak alami dalam lingkungan rumah sakit dapat bermasalah pada peningkatan kesejahteraan psikologis pasien dan staf.

I.8 Sistematika Pembahasan

Untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai sistematika pembahasan ini, penulis membagi kedalam 5 (lima) bab dimana masing-masing bab terdiri dari sub bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Bab I : Pendahuluan

Pada bab ini berusaha memberikan gambaran secara singkat mengenai keseluruhan isi tesis. dimulai dari pemaparan latar belakang, dilanjutkan dengan identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis atau asumsi penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

2. Bab II : Tinjauan Pustaka

Bab II merupakan bab yang menguraikan teori utama dan teori pendukung yang menjadikan pembahasan ini multi disiplin ilmu. Menggunakan referensi-referensi yang akan digunakan untuk membahas permasalahan. Teori-teori tersebut diambil dari sumber literatur yang relevan untuk menjadi referensi dari penelitian diantaranya *Environmental Graphic Design*, teori sosiologi desain, teori pendukung seperti triangulasi desain, dan fenomena perubahan desain.

3. Bab III : Data Penelitian

Bab III berisi penyajian data-data yang telah diambil melalui penelitian langsung baik dari data primer dan sekunder. Melalui data penelitian yang dijelaskan secara rinci mengenai objek yang diteliti secara dalam hingga analisis dari peristiwa objek penelitian. dan pendekatan

metode penelitian yang digunakan serta sub bab dalam bahasan ini mencakup teknik pengumpulan data hingga proses Analisis data.

4. Bab IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab IV menguraikan data-data hasil penelitian yang telah dilakukan melalui wawancara, dokumentasi, dan sumber-sumber teori yang relevan dan dapat dipertanggung jawabkan. Pada bab ini akan dijabarkan mengenai peran *Environmental Graphic Design* hingga dampak sosiologi desain di RSUD dr. Dradjat Prawiranegara

5. Bab V : Kesimpulan dan Saran

Bab IV akan memaparkan terkait kesimpulan dari seluruh informasi yang didapat pada proses penelitian serta Dalam bab ini juga akan memberikan saran-saran konstruktif dengan harapan apa yang digagas dalam penelitian ini akan menjadi pemahaman dan kajian lebih lanjut dalam rangka pengembangan keilmuan di bidang desain.